IMPERIUMS | MAFIA 2 FINAL CUT | ALISA | GENESIS ORDER | EVERCADE

FREEPORT 02

2024/04

FREEPORT MAGAZINE
číslo #02
14. 4. 2023
ISSN: 3029-5300

Vydavatel:
Marcel Mojžíš
IČO: 21218455
redakce@freeportmag.cz

Sídlo:
Jiráskova 1317, 25263 Roztoky

Autoři: Marcel Mojžíš, Magdaléna Mojžíšová, Daniel Kubík, Tomáš Říha

Korektura: Magdaléna Mojžíšová

Sazba a grafická úprava: Tomáš Říha

Periodicita: alespoň 1x za 2 měsíce

freeportmag.cz

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Role na Discordu

a další bonusy

Vážení čtenáři,

Freeport je po měsíci zpátky s novou várkou informací nejen z nezávislé scény. Tématem dubnového čísla je Nintendo Switch a jeho sedmileté výročí. Konzoli z počátku definovaly jak first party tituly od Nintenda, tak právě i nezávislé videohry. Dále představujeme zajímavou českou 4X strategii a nezávislou hororovou hru pro milovníky adventur.

Nechybí ani rozhovor, tentokrát s autorem zajímavé české browserovky Alteira vycházející z klasik žánru jako Shakes & Fidget. Zaměřujeme se na druhou Mafii, kterou oživují šikovní modeři a vracejí do hry na poslední chvíli vyškrtnutý obsah. Poprvé zařazujeme i Hardware sekci, kde se díváme na zoubek novému handheldu na cartridge s arkádovými retro klasikami i novými indie hrami.

Chci moc poděkovat všem, kteří si k našemu malému časopisu našli cestu! Pomalu nabíráme fanoušky jak na sítích, tak na Forendors, čehož si nesmírně vážím. V době přemíry informací na internetu je čas každého nesmírně cenný. O to více, pokud se rozhodnete nás podpořit finančně. Věřte, že tíhu zodpovědnosti bereme vážně a budeme se snažit pro vás vybírat zajímavé informace z herní scény alespoň každý druhý měsíc. Zatím ale držíme měsíční periodicitu.

Pokud nás čtete poprvé, srdečně vás vítáme, a jestli jste se vrátili, moc děkujeme!

Nezapomeňte odebírat náš Facebook, Instagram a Threads a připojte se do komunity na Discordu, kde probíráme všechno možné – indie, deskovky i off topic.

Příjemné čtení přeje

Marcel Mojžíš, šéfredaktor

Obsah

Editorial 4

Obsah 5

České Total War? Série Imperiums 6

Mafia 2 Final Cut: Hledání ztraceného obsahu 12

Rozhovor s Martinem Konečným | Alteira 18

7 let Nintenda Switch | A co dál? 30

Alisa | Alisa v říši divů 42

Twisted Metal | Zvrácený kov? Ano, prosím! 46

Nezapomeneme | Akira Torijama 52

Konzole Evercade | Kazetky plné nostalgie 56

Genesis order | Puzzle & Porno 62

Dubnová soutěž 68

Game Over 69

České hry | Rozhovor | Téma | Nezávislé | Retro | Stalo se | Hardware | NSFW

ČESKÉ TOTAL WAR? SÉRIE IMPERIUMS

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Imperiums: Rise Of Caesar

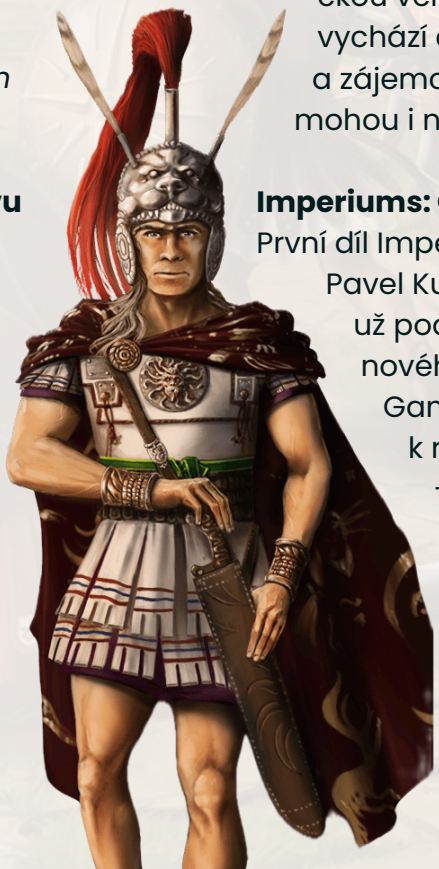
Imperiums je série rozsáhlých 4X strategií od českého studia Kube Games. První díl vyšel v roce 2020 a zaměřoval se na Řecko, konkrétně na putování Filipa II. Makedonského. O rok později následovalo očekávané rozšíření s Filipovým synem Alexandrem Velikým, které otevřelo další oblasti mapy včetně Persie, aby další DLC *Rome vs Carthage* navázalo punskými válkami. Poslední update *Rise of Caesar* dále rozšiřuje herní možnosti, umožní nám ovládat Julia Caesara nebo prvního francouzského hrdinu Vercingetorixe.

4X? Co to je za neznámou?
Než se ponoříme do tajů Impérií, měli bychom vysvětlit, co jsou to 4X strategie. Zpravidla se tak označují

počítačové hry a deskovky se čtyřmi hlavními herními principy: průzkumem mapy (eXplore), rozšiřováním vlivu (eXpand), těžbou surovin (eXploit) a eliminací protihráčů (eXterminate). Neméně důležitým prvkem je diplomacie, nutnost spravovat území a výzkum nových technologií. Ve zkratce 4X tak označuje hodně komplexní a zpravidla tahové strategie. Kdybychom měli vybrat nejznámější příklad, bylo by to pravděpodobně *Civilization* od Sida Meiera.

Kube Games déjà vu

Zakladatel Kube Games Pavel Kubát už dříve jednu 4X strategii po večerech sám naprogramoval. Jeho cílem bylo vytvořit 4X systém, na kterém pak bude možné postavit hru z jakékoli historické epochy. V předchozím KUBAT Software, které ještě nemělo videohry jako primární zdroj obživy, vydal hru *Aggressors: Ancient Rome*. Ta sklízela sedmičky v recenzích, ale vytýkáno jí bylo hlavně nekomfortní uživatelské rozhraní. V novém studiu založil autor novou značku, opravil nedostatky předchůdce a rozhodl se soupeřit s velikány jako *Total War* načisto. Jak je u Čechů zvykem, s důrazem na historickou věrnost. Imperiums vychází chronologicky a zájemci o historii se tu mohou i něco přiučit.



Imperiums: Greek Wars

První díl Imperiums vydal Pavel Kubát v roce 2020 už pod hlavičkou nového studia Kube Games, kde měl k ruce další kolegy – grafiky a animátory. Po neshodách s vydavatelem Slitherine novou hru

vydával sám bez vydavatele za zády, avšak s větší tvůrčí svobodou. Kontext máme za sebou a teď už konečně k samotnému hraní. Imperiums vychází z původní hry Aggressors, avšak přidává další možnosti. *Greek Wars* posouvá dějinné období do atraktivního antického Řecka a oproti předchůdci dvakrát zvětšuje herní mapu. Je to komplexní tahová strategie podobná klasikám jako *Europa Universalis* nebo Total War, jak zmiňuje dobová recenze od Jana Kouby:

„Pokud hrajete Total War a necháváte rozhodnout souboje automaticky, tak přesně tak se hraje Imperiums.“
Jan Kouba, iDnes.cz

Na začátku je výběr frakce. Autoři si dali záležet na historické přesnosti a nabízejí hromadu frakcí – Spartu, Athény, Makedonce, Théby, Peršany… Států je k dispozici 30. Zhruba hodinový tutoriál je dost komplexní a nabídne poměrně dobrý vhled do mechanik hry. Každá z frakcí má odlišnou startovní pozici a různě silné a slabé stránky.

Jak je zvykem v žánru 4X, prim zde hraje správa zdrojů, vojsk, diplomacie a dobývání nepřátelského území. Jedna část států chce dobývat sousedy, jiná zase jde diplomatickou cestou a hráčův úkol je ukázat všem, kdo vládne Peloponésu. Je čistě na hráči, jakým způsobem. Obchodem, propracovanou diplomacií,

uzavíráním aliancí a plánováním společného postupu vojsk… Obtížnost je poměrně vysoká, ale lze ji nastavit dle preferencí. Hra kopíruje historii, avšak její kormidlo lze hraním významně pootočit. Přesto mají být všechny události uvěřitelné, byť se vlivem hráče stanou ve hře jinak, než jak je známe. Na své si přijdou i vojevůdci, jednotek je dostatek, souboje ovlivňuje terén, počasí, zdraví či přísun zdrojů. Vše je navíc v české textové lokalizaci, tedy bez jakékoli jazykové bariéry. Vývojáři se o hru starají a plánují vydávat další DLC. Prvním malým DLC byl Troy, taktický scénář o pádu Troje.

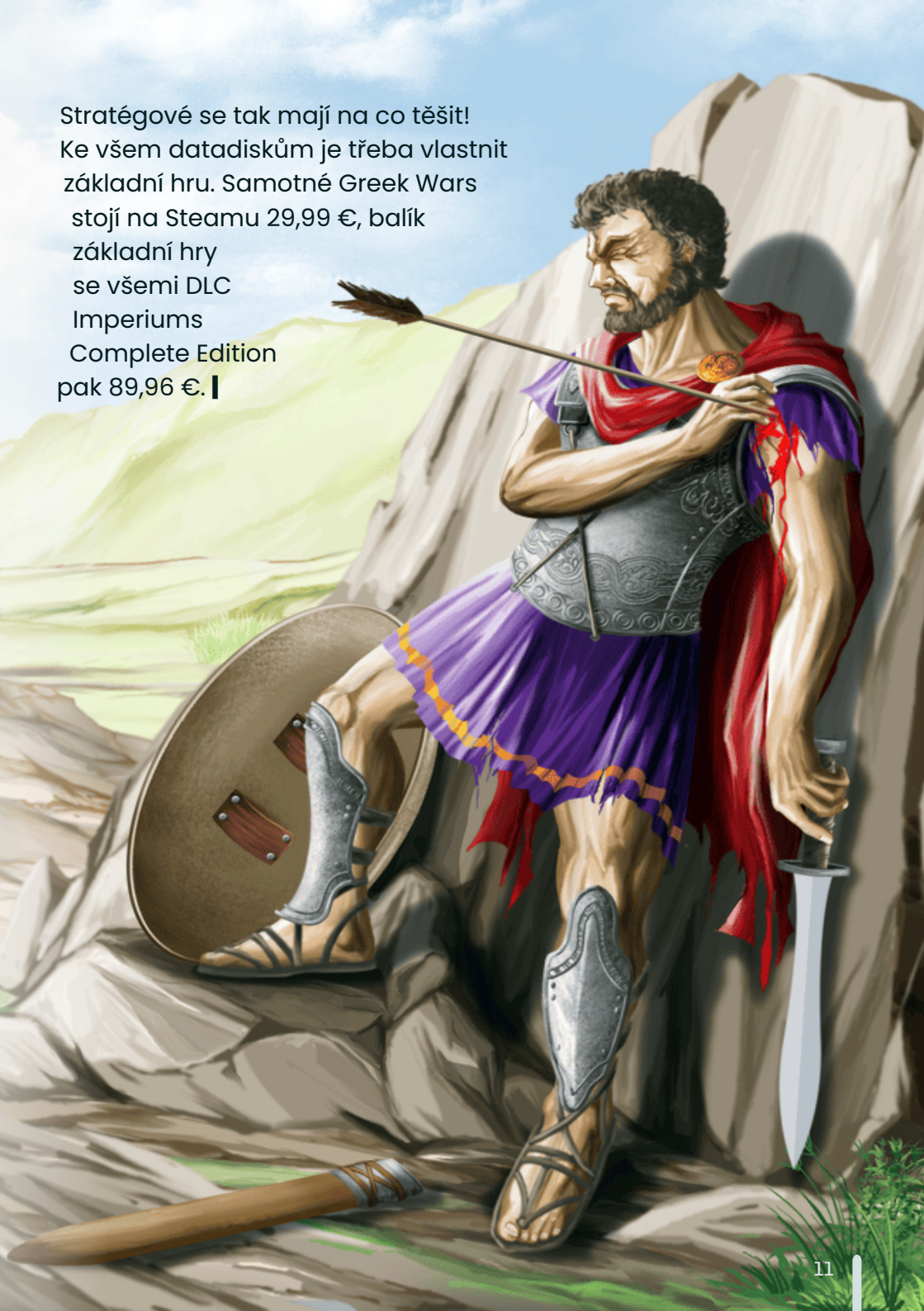
Imperiums: Age of Alexander

Do Imperiums přichází v prvním velkém DLC Alexandr Veliký. Logický krok příběhově navazuje na původní díl o makedonské expanzi. Mapa se rozšiřuje, přibývají nové možnosti, třeba demobilizace armády a využití vojenských rezerv pro popostrčení ekonomiky obyčejnou prací. Vojáky je poté možné opět povolat do služby, avšak pokud jsou dlouho bez výcviku, přicházejí o své schopnosti. Rozšiřuje se i ekonomika a možnost investic do nerostných zdrojů nebo budování provinčních center pro usnadnění správy velkého území.

Imperiums: Rome vs Carthage
Druhé velké rozšíření přidává mj. Kartágo, Ptolemaiovskou a Seleukovskou říši. Celkem 25 hratelných frakcí slibuje mnoho herních stylů. Do hry navíc přibývají nebezpečné kočovné kmeny nebo vícetahové události. Datadisk doplňuje už tak dlouhý set hrozeb o přírodní katastrofy, společenské nepokoje nebo nemoci a více se přibližuje k historické realitě. Hráč tak musí řešit epicentra nepokojů dříve, než bude pozdě.

Imperiums: Rise of Caesar
Celá Galie je okupována Římany, ale jedna malá vesnička neúnavně vzdoruje uchvatiteli! Tahle malá vesnička v rukách hráče ale může ohromně změnit tok dějin. V zatím posledním dodatku k Imperiums se hráč může ujmout samotného Caesara a získat pro Řím další provincie a dobýt Galii, nebo naopak jako obránce galských kmenů Vercingetorix odrazit dotěrné Římany, což by mohlo samotnému císaři vrazit pomyslnou kudlu do zad a ukončit jeho rozpínavé choutky. Ani zde nechybí nové mechaniky jako proměnlivost počasí a roční období, nové scénáře nebo důraz na římskou politiku.

Přestože obsahu nabízí Kube Games už teď hodně, vývoj Imperiums zdaleka nekončí. Pavel Kubát v rozhovoru pro Vision Game prozrazuje, že pracuje na dalším DLC.



Stratégové se tak mají na co těšit! Ke všem datadiskům je třeba vlastnit základní hru. Samotné Greek Wars stojí na Steamu 29,99 €, balík základní hry se všemi DLC Imperiums Complete Edition pak 89,96 €.

MAFIA 2 FINAL CUT:
HLEDÁNÍ ZTRACENÉHO OBSAHU

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Nexus Mods: Mafia 2 Final Cut

Když vyšla definitivní edice druhé Mafie, očekával jsem s napětím, co nového si vývojáři z Hangar 13 připraví. Mafia II je známá vystřiženým obsahem. V 2K se ale rozhodli nepřidat žádné novinky, navíc obohatili hru o nové bugy. Grafická vylepšení rovněž nebyla bůhvíjaká. Před třemi lety jsem proto na web napsal článek o chybějícím obsahu a imaginárně jsem zamáčkl slzu.

Nyní se ale blýská na lepší časy! Skupina ruských vývojářů se po letech vrací k původní verzi na Steamu známé jako Mafia II Classic a připravuje mód, který do hry vrací vystřižený obsah. Tedy alespoň jeho část, kterou je možné ze souborů hry rekonstruovat. Navíc kromě nového obsahu nabízí modifikace opravu starých bugů, vylepšenou grafiku a textury nebo návrat funkcionalit z beta

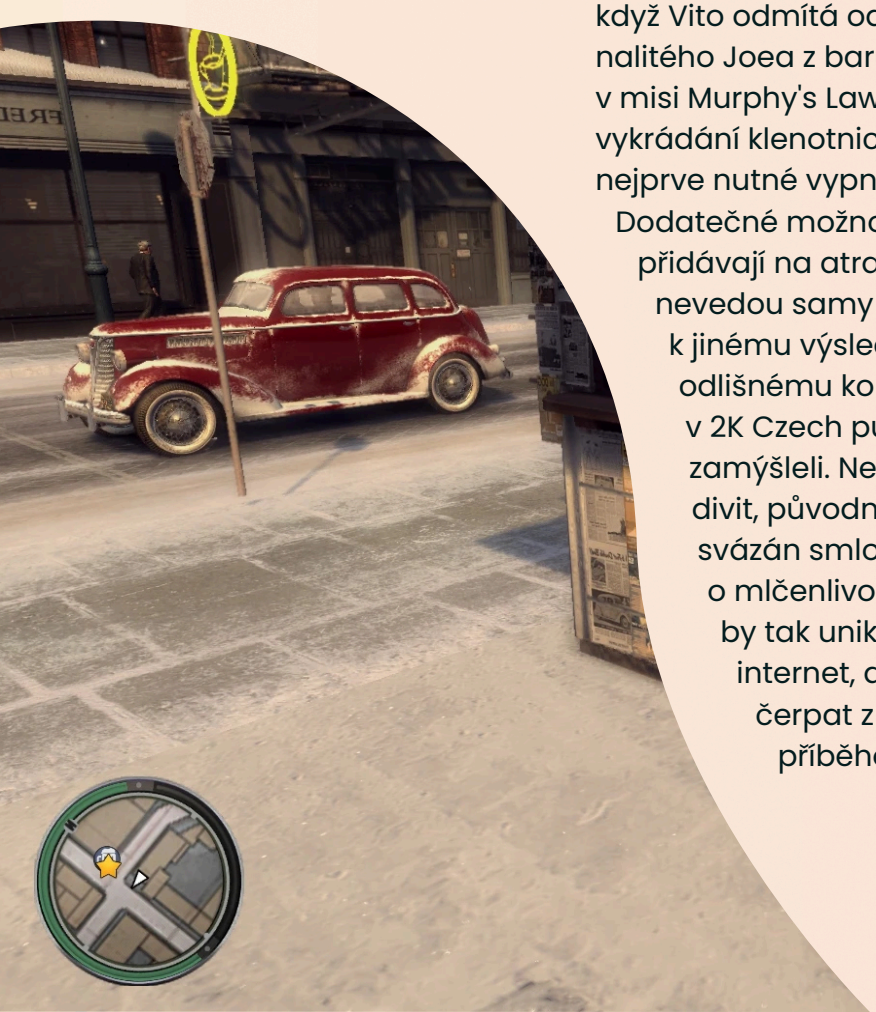
verze hry. Nutno podotknout, že mod je zatím v rané fázi vývoje, tudíž neobsahuje všechno, co autoři zamýšleli. Na co se už teď můžeme těšit?

Vedlejší mise a náhodné události

Původní Mafia II je lineární a neobsahuje mnoho vedlejšího obsahu. Tak to ale být původně nemělo. Součástí designu hry byly nepovinné vedlejší úkoly a náhodná setkání na ulici. Protože se ale vše nestíhalo včas, byly vyškrtnuty jak nepovinné mise, tak většina náhodných událostí. Záznam z GDS 2009 ukazuje např. náhodnou potyčku, kdy Vita přepadnou lupiči. Po vytasení zbraně přiběhne policista a Vito má na výběr buď policistu podplatit, ukázat zbrojní průkaz, nebo utéct. Autoři modifikace se snaží vedlejší úkoly zpět zakomponovat do původní hry tak, jak byly pravděpodobně plánovány. Jedním z nich je mise Wheels on Fire, nepovinný úkol o likvidaci bouráků ne nepodobný prvnímu úkolu od Salieriho z jedničky. Dalším vedlejším questem je krádež automobilu pro Franka Vinciho nebo zabití Bruna.

Možnost volby

Původní design počítal se čtyřmi konci, které měly být přímo ovlivněny rozhodnutími v průběhu hlavní dějové linie. Scénárista Daniel Vávra se na Twitteru několikrát vyjadřoval k příběhu hry a naznačil, že docházelo k přepisování a že poslední třetina hry pro něj není kánonem.



Původně zamýšlený větvený příběh se do finální verze nedostal a vyloženě zamrzí zkrácená Sicílie z úvodu hry, kde se výrazně škrtalo i z hlavního příběhu dokreslujícího Vitovy zážitky z války Modifikace částečně vrací možnost volby v misích. Některé možnosti mají dokonce český dabing, např. když Vito odmítá odvézt nalitého Joea z baru, nebo v misi Murphy's Law při vykrádání klenotnictví, kdy je nejprve nutné vypnout alarm. Dodatečné možnosti přidávají na atraktivitě, ale nevedou samy o sobě k jinému výsledku či odlišnému konci tak, jak v 2K Czech původně zamýšleli. Není se čemu divit, původní scénář je svázán smlouvou o mlčenlivosti. Musel by tak uniknout na internet, aby se dalo čerpat z původní příběhové linie

Zbraně na blízko
Toto byl jeden z taháků, který se do hry překvapivě rovněž nedostal. Vávra před vydáním hovořil o možnostech využívat prostředí a použít například nohu od stolu nebo židli jako zbraň. Nic z toho se do hry nedostalo, stejně jako zbraně na blízko (nůž, boxer, obušek, sekáček na maso aj.), jejichž ikony jsou stále v souborech hry.

Mod chladné zbraně vrací zpět a u Giuseppeho si konečně můžeme koupit i zbrojní průkaz. Ten nám pomůže, pokud u nás policista na ulici spatří zbraň. Kromě možnosti podplatit a utéct tu přibyla možnost ukázat průkaz a je po problému. Zbroják měl asi větší úlohu v původním herním plánu, ale i takhle funguje a dává smysl. Stejně tak si můžeme koupit pálky a sekáčky na maso a okusit si, jaké je mydlit mafiány zblízka.

„AUTOŘI MODIFIKACE PŘIDALI DO HRY DALŠÍ MALIČKOSTI, JAKO KABÁTY POLICISTŮ V ZIMĚ NEBO VOLNOU JÍZDU.“

Rozšířené možnosti přepravy
Ve městě se můžete pohybovat jen po svých nebo autem. Součástí ale měly být

autobusy, taxíky, metro nebo nadzemka. Po nadzemní dráze zbyly jen prázdné koleje a v souborech nevyužité zvuky. Prostory metra byly použity v datadisku Joeova dobrodružství. Projet metrem se ale nedá. I tyhle neduhy šikovní moddeři napravují. Ve městě jezdí funkční taxislužba nebo autobusy, autoři vracejí i nadzemku a odemykají dříve nedostupné budovy, jako třeba prodejnu automobilů Diamond Motors. Má se vrátit i metro.

Oživené město

Jedním z nešvarů základní hry je mrtvé město s minimem vedlejších aktivit. Část těchto možností se díky modu vrací. Hráč si může kupovat noviny, které reflektují aktuální události ve hře, nebo může vydělávat při nelegálních turnajích v boji nablízko. Autoři modifikace přidali do hry další maličkosti, jako kabáty policistů v zimě nebo volnou jízdu, kde si město můžeme prozkoumat dle vlastní chuti. Dočkali jsme se také nové podzimní sezóny, která v originálu nebyla vůbec, což nám nabídne nový pohled na známé město a jeho přírodu.

Systém reputace
V původní verzi scénáře se počítalo i s reputací, kterou ovlivňovala jednotlivá rozhodnutí během hraní nebo např. pomoc občanům města. Reputaci autoři vracejí nazpět a nově přidaná rozhodnutí ve hře reputaci ovlivňují, její význam je ale stále nedořešený.

Modifikaci můžete stáhnout na Nexus Mods a ke spuštění potřebujete verzi Classic ze Steamu, na Director's Cut mod fungovat nebude. Pokud chcete hrát v češtině (některé dialogy budou stále anglicky kvůli absenci překladu), je třeba zkopírovat obsah adresáře sds_cz do adresáře sds_en. Překvapí, kolik textu bylo už i nadabováno, ale do hry se nedostalo. Inu, škoda. Přejme autorům ještě hodně úspěchů s obnovováním ztraceného obsahu a nechť se jim vyhnou právní tahanice s 2K. Tenhle mod je must have pro všechny fanoušky Mafie!

RPG V POHODLÍ PROHLÍŽEČE. ALTEIRA

Marcel Mojžíš | Martin Konečný www.alteira-game.com

Prohlížečové hry jsou většinou jednoduché strategie nebo hry na hrdiny, které lze hrát přímo v browseru a není nutné je nijak instalovat. Jsou zdarma, ale pomocí mikrotransakcí se snaží z hráčů vyždímat každý halíř. Česká Alteira, kterou představujeme nyní, ponejvíce připomíná RPG Shakes & Fidget. Co všechno inspirovalo autora Martina Konečného k vytvoření Alteiry? Nabízí hra něco extra a co se plánuje do budoucna? Nejen o tom bude náš rozhovor.

Ahoj Martine. Moc děkujeme za tvůj čas. Jak bys našim čtenářům popsal žánr hry

Alteira se řadí do žánru RPG, v češtině známo jako „hra na hrdiny“, ve které si hráč zvolí svůj typ postavy a následně tuto postavu zlepšuje, kupuje jí lepší vybavení a překonává postupně obtížnější protivníky. Na rozdíl od desktopových her jako například Diablo či World of Warcraft tato hra funguje jako web stránka a hráč ji ovládá pomocí různých tlačítek.

Inspiroval ses u jiných videoher?

Myslím, že dnes to zcela bez inspirace ani nejde. Já osobně jsem dříve hodně hrál hru Gladiatus, takže, ať chci nebo ne, nejvíce se asi Alteira bude podobat právě této hře. Určitě ale hráči naleznou určité podobnosti i s jinými hrami

tohoto typu, například Shakes & Fidget. Přímá inspirace ale byla i u her jiného žánru – například koncept cestování po herní mapě se inspiroval u hry Warlords Battlecry III, rozdělení mapy na povrch a podzemí zase u Armies of Exigo. Snaha byla pokusit se převzít koncept některých zajímavých prvků a zasadit je společně s novými nápady do tohoto web prostředí tak, aby pro hráče vznikla unikátní a zábavná herní zkušenost.

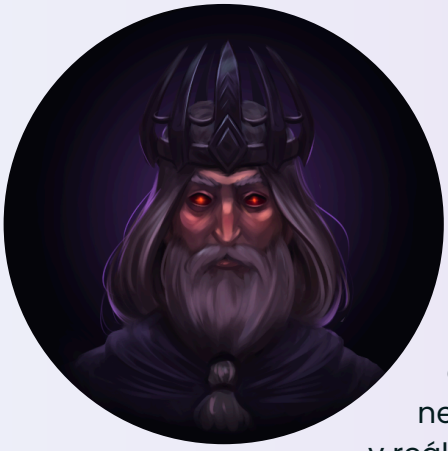
Jaké unikátní mechaniky Alteira obsahuje?

Když porovnám Alteiru s hrami tohoto druhu, které osobně znám, mohl bych zmínit tři hlavní body. *Herní mapa* – hra má vizuálně zobrazenou mapu, která obsahuje mnoho různých lokací. Každá lokace pak může mít své unikátní prostředí – například může obsahovat obchodníka, který hráči prodává předměty, nebo třeba protivníka, na kterého může zaútočit. Hráč je proto více vtažen do prostředí hry a ve velmi zjednodušeném konceptu to trochu více připomíná klasické desktopové hry, ve kterých hráč cestuje mezi různými místy ve světě. *Příběh* – mimo klasické herní mechaniky hra obsahuje i vlastní příběhovou linku. Ta je rozdělena do kapitol, kdy každá obsahuje postupně obtížnější protivníky. Hráč tímto způsobem prochází hrou jako takovou a zároveň – pokud je fanouškem fantasy příběhů – může sledovat i samotný rozvíjející se děj.

Trochu to pak vypadá, jako by hráč během toho pročítal nějakou fantasy knížku. *Nejde jen o hloupou klikačku* – hodně her podobného typu bývá někdy až příliš jednoduchých, kdy hráč jen kliká na zlepšení atributů, kupuje lepší vybavení a útočí na protivníky. V Alteiře je tento základní princip stejný, ale umožňuje i více strategické prvky – pro příklad pomocí zvoleného zaměření hráč získá bonus do určitého aspektu hry (vydělá více peněz, je silnější v soubojích, …), nebo, jelikož jsou ve hře čtyři suroviny, které hráč může utrácet, si může zvolit, zda chce vylepšit předmět, rozšířit svou tajnou skrýš, nebo suroviny využít jinak. Také když si proti svému protivníkovi zvolí specifický typ zbraně nebo brnění, může získat bonus do poškození, či naopak do redukce poškození.

Jak bys představil gameplay někomu, kdo podobnou hru nehrál?

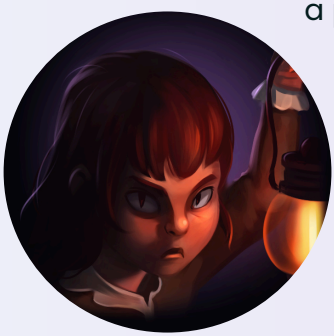
Jde o poměrně jiný druh hry, než jsou běžní hráči zvyklí. Dodržuje koncept svého žánru, ale celé je to přenesené do prostředí obyčejné webové stránky. Hráč proto nemusí hru nikam stahovat, může ji hrát přímo z internetového prohlížeče – vše je kompletně online. V tom je zásadní výhoda, že hru lze hrát na kterémkoliv zařízení, stačí mít pouze připojení k internetu. Zároveň není



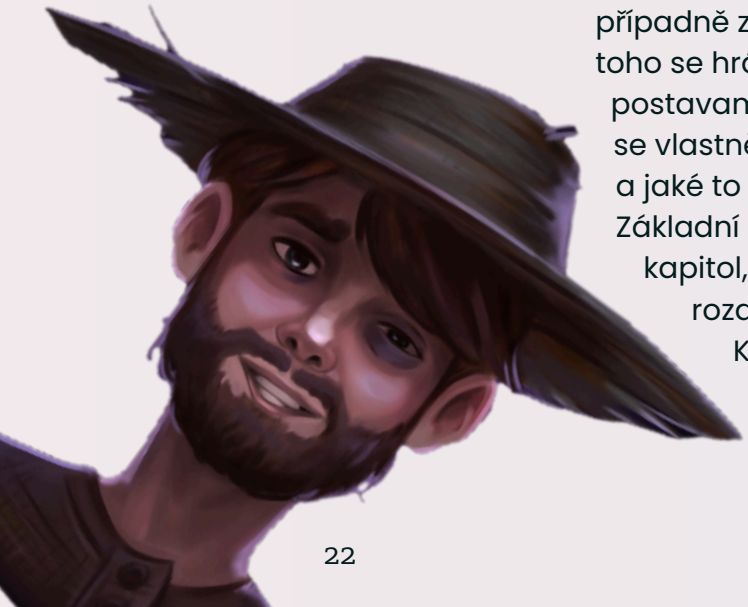
potřeba u hry v kuse sedět, chvíli může hráč odehrát ráno na počítači, chvíli odpoledne na telefonu a pak třeba chvíli večer na tabletu. Základní denní rutiny, které hráč provádí, se dají odehrát během pár minut za den. Na druhou stranu hráč v této hře neběhá s postavičkou po mapě v reálném čase, ale ovládá hru pomocí klikání na různá tlačítka. Souboje samotné se provádí pomocí simulace, která souboj vygeneruje a nabídne hráči výsledek – hráč tedy nemůže přímo ovlivnit průběh souboje, může pouze nastavit atributy své postavy předem.

Je ve hře přímá interakce mezi hráči?

Přímá interakce mezi hráči ve hře je, a to konkrétně ve třech způsobech. *Souboje* – hráči mohou ve hře bojovat mezi sebou v aréně. Ta je rozdělena na „Běžnou“ a „Ranked“. V běžné aréně hráč za výhru získá část surovin svého soupeře a představuje to skutečný fyzický souboj mezi dvěma hráči. Ranked aréna oproti tomu je, dá se říct, virtuální aréna, ve které hráč nezískává suroviny od svého soupeře, ale získává tzv. MMR body, díky kterým se posouvá výše v žebříčku arény a také si za nově nasbírané body může od hry vybrat odměnu.



Obchodování – ve hře je dostupné tržiště, ve kterém hráči mohou mezi sebou nabízet a kupovat předměty. Podobnou funkci tvoří také kmenová skrýš předmětů, ve které si mohou předměty vyměňovat spoluhráči v rámci jednoho kmenu. *Komunikace* – hráči se mohou sdružovat v jakési alianci/guildě, která je v Alteiře pojmenována jako „kmen“. V tom mohou mezi sebou skupinově komunikovat a společně tento kmen rozšiřovat, díky čemuž mohou získávat další bonusy pro svou postavu. Je ale případně možné poslat soukromou zprávu jakémukoliv hráči ve hře.



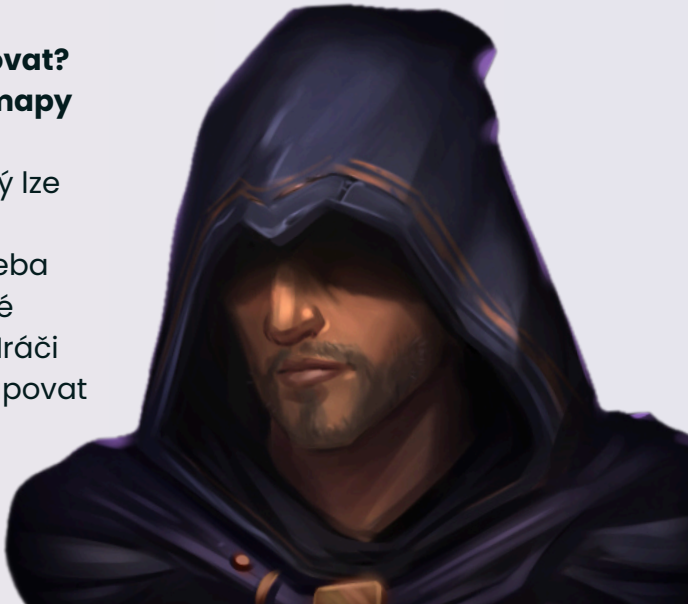
Přiblížil bys čtenářům příběh?

Koncept příběhu je zasazen do klasického fantasy děje, ve kterém bojuje dobro proti zlu. Síly zla vedené tajemnou postavou se dlouhé roky snaží zemi podmanit. Kousek země se doposud podařilo ubránit, ovšem za cenu velkých ztrát, a to i několika důležitých postav, kvůli kterým je nyní země značně oslabena. Hráč do hry vstupuje jakožto obyčejný vesničan v době, kdy se po letech relativního klidu pod nohama začaly slýchat otřesy, a i okolní příroda začala být neklidná. Úkolem hráče je přijít na to, co se v zemi děje a jak tomu případně zabránit. Během toho se hráč s některými postavami setká a zjistí, co se vlastně dělo předtím a jaké to má nyní následky. Základní děj obsahuje 10 kapitol, kdy každá z nich je rozdělena na 10 částí. Každá část obsahuje jednoho protivníka, kterého hráč musí porazit,

aby se dostal v příběhu dál. Tímto se hráč postupně posouvá nejen v příběhu, ale i hře samotné.

Kolik hodin hraní aktuálně Alteira nabízí do dovršení maximální úrovně?
Hra nemá nastavený limit pro maximální úroveň – prakticky lze hrát do nekonečna. Cílem dalšího vývoje hry je, aby hráči před sebou stále měli nějaké protivníky, které mohou zdolávat. Hráči pak hrají do doby, dokud je to nepřestane bavit, nebo dokud nesplní nějaký sebou stanovený milník. To může být například dokončení příběhu, postup na určitou úroveň a jiné.

Jak plánuješ hru rozšiřovat? Nějaké zajímavé nové mapy či jiné novinky?
Jelikož jde o typ hry, který lze pravidelně hrát měsíce, a dokonce i roky, je potřeba pravidelně přidávat nové aktualizace a rozšíření. Hráči pak mohou ve hře postupovat stále dál a mají před sebou herní obsah, který mohou plnit. Zmínil bych tři hlavní body, které se budou s postupem času vyvíjet: *Příběh* – dokončením desáté kapitoly končí jedna část příběhu, která se odehrává na herní mapě, ve které hráč začíná. Touto kapitolou ale nekončí děj celý, máme proto v plánu příběh rozšířit o další kapitoly, které by se odehrávaly na nové mapě. Hráč tak bude moct pokračovat ve hře dále a v novém herním prostředí. *Více NPC protivníků* – hlavním aspektem hry jsou souboje s protivníky. Dává proto smysl, že se budou rozšiřovat možnosti soubojů pomocí přidávání nových



a postupně obtížnějších soupeřů. Někteří hráči hrají tyto hry i několik let a byla by škoda, kdyby jim hra nenabízela nové výzvy ke zdolání. Připravujeme proto nové typy dungeonů mimo klasický příběhový, abychom zvýšili rozmanitost hry. Při kresbě nových avatarů (kromě příběhu) experimentujeme také s možností využití umělé inteligence, s pomocí které můžeme tvořit zajímavé protivníky a zároveň ušetřit čas, který můžeme vynaložit do jiných částí hry.

Nové herní mechaniky – zvyklostí v těchto hrách bývá i pravidelné přidávání zcela nových funkcí. Mezi hlavní plánované inovace patří vylepšení hráčovy tajné skrýše, která z aktuálních tří budov bude obsahovat budov celkem osm. Každou z nich lze za suroviny vylepšovat a získávat lepší bonusy. Skrýš také získá vlastní grafické prostředí, ve kterém budou jednotlivé budovy zobrazeny. Mimo skrýš plánujeme inovaci ve formě cvičiště, které si hráč pomocí surovin buduje a pasivně tím zlepšuje své bojové atributy.

Zmínil jsi AI. V jakých aspektech vývoje AI používáte?

Zkoušíme využívat možností umělé inteligence při tvorbě nových avatarů pro protivníky. Příběhové protivníky kreslíme ručně celé, ale jsou dungeony, u kterých potřebujeme vyšší

počty protivníků – zde nám AI pomáhá tím, že dokáže v grafickém stylu hry avatar navrhnout. My na něm poté ručně doladíme určité korektury, případně něco dokreslíme a zasadíme na správné pozadí. Tento proces dokáže ušetřit i více než 50 % času, který na jednotlivých avatarech strávíme.

Kolik lidí a jak dlouho na hře pracuje?
Prvotní nápad vytvořit takovouto hru bylo přibližně 13 let zpět, kdy jsem byl ještě na základní škole. V té době jsem hrával hru Gladiatus a shodou okolností jsem se dostal k tvorbě web stránek. Proto jsem tyto dvě věci spojil a začal si pomalu tvořit hru, která mi poté dlouhé roky sloužila jako samostudium. Až ke konci střední školy (asi pět let po začátku tvorby) začala hra získávat vizuální podobu, když se mnou na hře začal spolupracovat Ivan Jaňkov, který na hru začal kreslit grafiku. Nyní na grafice pracuje Jan Marek, který práci převzal přibližně na podzim roku 2023.

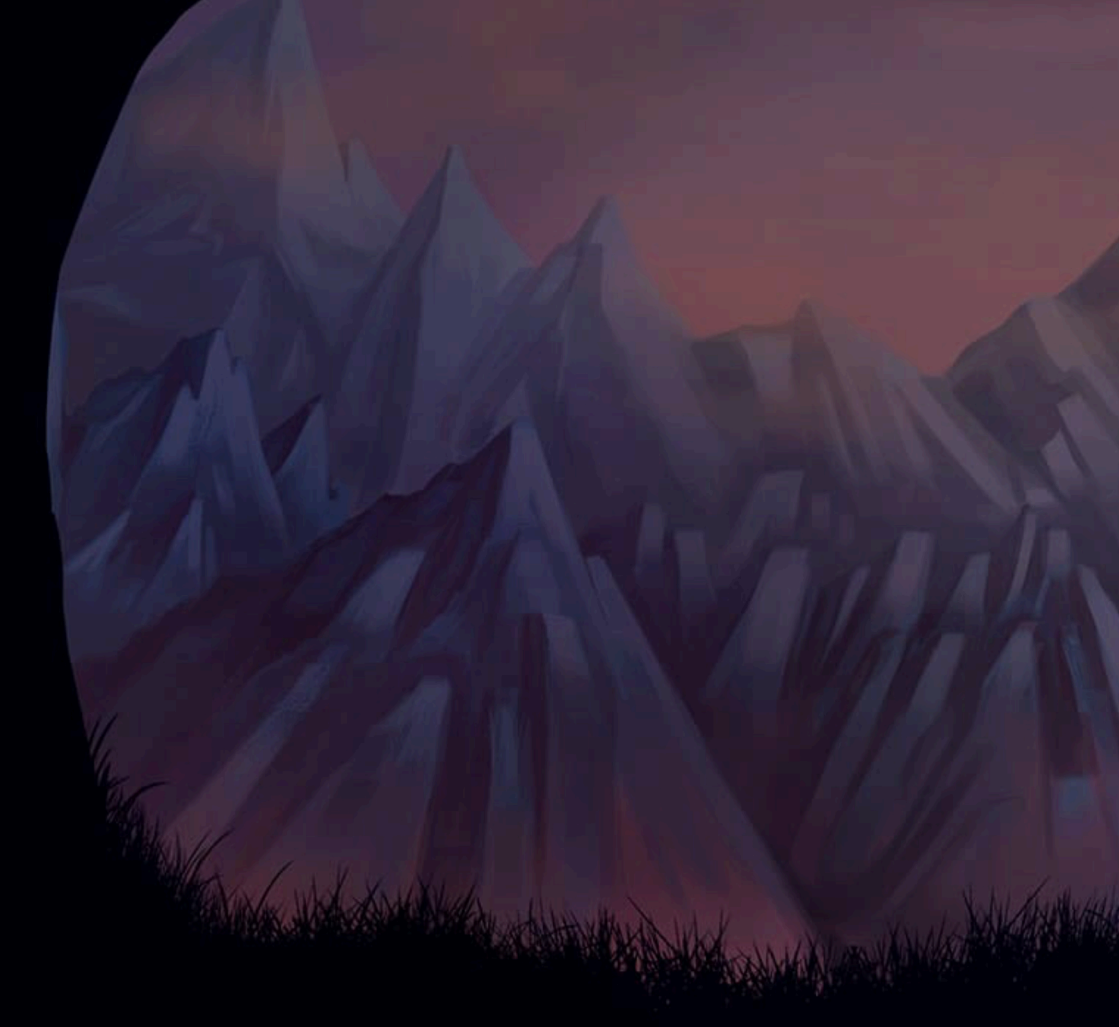
Má Alteira sociální sítě, které mohou fanoušci sledovat?
V tuto chvíli má Alteira oficiální Facebook stránku pro CZ/SK komunitu, kterou lze najít na adrese fb.com/AlteiraCZ.
Do budoucna plánujeme i možnost zřízení například instagramového profilu, který by mohl sloužit jako jednoduchý přehled důležitých herních událostí a novinek.

Nezmínili jsme něco důležitého? Něco, co bys vzkázal čtenářům?
Určitě je dobré zmínit, že celý projekt hry se skládá ze dvou částí – samotné hry, kterou hráči mohou klikat, a komunitního systému. Ten slouží jako taková fasáda – každý hráč má svůj komunitní účet, se kterým se může dostat do hry, může pomocí něj komunikovat s herní podporou, přispívat na fórum atd. Zároveň jsou na komunitě zobrazeny veškeré důležité informace včetně herních novinek. Hráč má proto veškeré důležité informace na jednom místě a spravuje pouze jeden účet. Pokud se rozhodne hrát na více herních serverech, nemusí znovu vytvářet registraci účtu včetně zadávání a ověřování e-mailu, vyplňování hesla atd., pouze si zvolí herní server a může hrát. Také díky tomu lze například převádět prémiovou herní měnu z jednoho herního serveru na jiný, hráč tak neztratí žádné peníze, které do hry investoval. Také bych zmínil, že hra nyní funguje pouze v prohlížečové verzi, ale chystáme částečný redesign hry tak, aby byla vizuálně lépe optimalizována pro menší zařízení jako tablety a telefony. Společně s tím bychom chtěli vytvořit jednoduchou mobilní aplikaci, aby hráči mohli mít hru přímo na ploše telefonu a nemuseli se přihlašovat přes internetový prohlížeč.

Zmínil jsi fórum. Kde je možné se do hry zaregistrovat a bude hra vždy free to play?
Na úvodní stránce hry na

adrese www.alteira-game.com lze najít základní představení hry včetně velkého zeleného tlačítka, které vede rovnou na registraci účtu. Nutno podotknout, že uživatel si tímto zakládá svůj hlavní účet na komunitě hry. V tomto účtu si pak může založit i svou herní postavu na konkrétním světě (serveru), u které stačí vyplnit pouze jméno. Uživatel s tímto komunitním účtem má pak snadný přístup nejen do hry, ale může i libovolně psát příspěvky na fórum či komentáře k novinkám, a také má snazší a přehlednější komunikaci s herní podporou.

Co se týká pojmu „free to play" – nevidím v tuto chvíli důvod, proč by hra neměla i nadále být ke hraní zdarma. Celý finanční model těchto typů her je založen na tom, že si uživatel zcela dobrovolně může za reálné peníze přikoupit nějaký bonus, který mu například umožní hrát každý den více, či získá



nějaké vizuální vylepšení. Alteira se ale zároveň snaží, aby nebyla tzv. „pay to win“. Bonusy jsou zaměřené spíše na to, aby hráči hru usnadnily či zpříjemnily, a také aby ušetřily čas. Díky tomu, pokud chce hráč využít celý denní potenciál své postavy, nemusí u hry strávit pár hodin, ale klidně několik minut.

Na závěr chci poděkovat všem hráčům, kteří si hru vyzkoušeli a jakýmkoliv způsobem ji podpořili. Pokud si někdo ze čtenářů bude chtít hru vyzkoušet, rádi jej v naší komunitě přivítáme.

Pojďte s námi
diskutovat
nad
nesmrtelností
indie a retra na

Discord

server
Freeportu

7 LET

NINTENDA SWITCH

A CO DÁL?

Píše se rok 2017 a Nintendo zastavuje produkci své poslední herní konzole Wii U čtyři roky po jejím vydání. Konzoli se nepodařilo přilákat hardcore hráče ani dostatek vývojářů třetích stran, kteří se zaměřovali na konkurenci od Sony a Microsoftu. Recenzenti kritizovali polovičatá řešení a slabý herní lineup. Vývojáři třetích stran o konzoli postupně ztratili zájem zejména kvůli slabému a netradičnímu hardwarovému konceptu s ovladačem a tabletem v jednom. Ani marketing nebyl nejpřehlednější a cílová skupina nerozuměla využití ovladače–tabletu, jak by si Nintendo přálo. Hráči tak upřednostňovali konzole PlayStation 4 a Xbox One s klasickým ovládáním bez dotykové obrazovky. Komerční neúspěch byl Nintendu patrný už po prvním roce od vydání Wii U.

Marcel Mojžíš | @moyzis92

CEO Nintenda Satoru Iwata v roce 2013 přiznal vlastní selhání a nepodařený marketing. V Nintendu se tak rozhodli už v roce 2014 zásadně změnit strategii. V roce 2016 tak vysílají signál o novém konceptu NX, jenž nevychází z žádné předešlé herní konzole. Vzhledem k neúspěchu Wii U je to hra vabank. Buď se novinku podaří prodat, nebo Nintendo skončí jako Sega a bude pouze vydavatelem her.

Tajemné NX vychází v březnu 2017 jako **Nintendo Switch** – tablet s odnímatelnými ovladači a možností jej zadockovat pro hraní na velké televizi; skutečný hybrid mezi handheldem a herní konzolí. Už od začátku je z propagačních materiálů jasný koncept a využití hybridního řešení. Nintendo se navíc zaměřuje více na dospělé publikum, což je patrné i z reklamních spotů, a snaží se tak vyslat signál, že nová konzole není jen hračka pro děti, ale vážná věc. Opakuje se ale nešvar z předchozí generace – opravdu slaboučký lineup her při vydání konzole. Fyzických her vyšlo šest a prakticky jediná hratelná věc byla *Zelda*. Zbytek byla buď opentlená technická dema typu *1-2 Switch*, nebo párty hry na chvilku jako *Just Dance 2017*. Nintendo tak moc dobře vědělo, že se musí sakra snažit a svou konzoli prodat nejen hráčům, ale i vývojářům třetích stran, jinak by dopadlo stejně jako s Wii U.

Ke štěstí Nintenda se na novou konzoli skutečně daří portovat hry snadněji než na Wii U a už v zápětí vychází indie tituly jako *Shovel Knight* nebo *Master Blaster Zero*. Aby se konzole stala opravdu úspěšnou a hráči ji začali brát vážně, potřebovala AAA tituly třetích stran.

Zanedlouho vyšel *Skyrim*, což ukázalo cestu dalším vývojářům, jak na Switch portovat hry pro hardcore hráče. Dnes je Skyrim přístupný všude, hrát můžeme na všech možných handheldových PC, ovšem tehdy (v roce 2017) byla možnost hrát toto veleúspěšné RPG na cestách něco dosud nevídaného.

V prvním roce navíc vychází řada skvělých her jako *Stardew Valley*, *Hollow Knight*, *Celeste*, *Enter the Gungeon*, *Super Mario Odyssey* a další. Rozšiřující se plejáda her přiměla dostatek hráčů ke koupi konzole a už v prvním roce se prodává více konzolí Switch než předchozího Wii U za celé 4 roky. Nintendo ví, že se trefilo do černého! Postupně se přidávají velcí vydavatelé a na Switch se dostávají skvělé porty zejména díky studiu Panic Button, které se etablovalo jako specialista na porty pro slabší hardware. Díky tomu vyšly hry jako *Doom*, *Subnautica*, *Rocket League*, *Wolfenstein II*, *Apex Legends* a další. K Panic Button se přidává Saber Interactive a servíruje skvělý port *Zaklínače 3* nebo *Spintires: MudRunner*, remaster trilogie *Crysis*. Konzole pro všechny kategorie je na světě!

Switch vzal obchody útokem a jeho úspěch přiměl další vývojáře své hry portovat a optimalizovat pro tenhle malý tablet s otřesně velkými rámečky kolem displeje. Během těch sedmi let vyšly i porty her *Borderlands*, *Bioshock*, *No Man's Sky*, *FIFA*, *NBA 2K* a mnoha dalších, a i na konci životnosti konzole přibývají další a další hry. Naposled to byl povedený *Tomb Raider I–III Remastered* nebo nejnovější český zářez *Kingdom Come: Deliverance*, o který se starají v Sabre Interactive. Pokud se povede hru držet u 30 FPS, bude to úspěch hraničící s černou magií. Vždyť hra dávala zabrat i mnohem výkonnější PS4! "Kácédéčka" se máme dočkat už 15. března včetně poloprofesionálního českého dabingu. Nintendo zkrátka nekončí, byť se šušká o nástupci.

Nintendo Switch 2?

Switch se zkrátka povedl, ale hybrid handheldu a konzole si vyžádal mnohé kompromisy, které po sedmi letech už nelze přehlížet. Není divu, že se hráči dožadují plnohodnotného nástupce. Podle spekulací na internetu ale někteří vývojáři už obdrželi dev kity budoucího zařízení. Portál Eurogamer přišel loni s informací, že Nintendo představilo nový Switch za zavřenými

dveřmi na loňské akci Gamescom. Dávalo by to smysl, dev kity jsou zpravidla distribuovány mezi vývojáře zhruba rok před ostrým vydáním konzole, spekulace o polovině roku 2024 jsou tak pravděpodobné. I když Nintendo na žádném ze svých Directů zatím nic nenazna-čovalo. Leaker Nash Weedle, jenž na sociální síti X prohlásil, že španělské studio MercurySteam (Metroid Dread) už vyvíjí na dev kitu nového Switche. O dev kitech se zmiňuje i web VGC.

Nemusíme se ale držet jen spekulací, protože o novém modelu Nintenda Switch se přímo zmínil i velký Microsoft v souvislosti s akvizicí Activisionu. Microsoft navíc, jak jsme již psali na webu, plánuje portovat aktuální *Call of Duty* tituly na Nintendo konzole, což rovněž může znamenat příští Switch. Cenovka nové generace by se podle VGC mohla usadit na 399 dolarech. Český obchod Alza.cz odhaduje na svém blogu cenu na 10 tisíc korun.

Dvakrát do stejné řeky?

Podle známého přísloví nelze dvakrát zopakovat totéž, protože s odstupem času nás ovlivní předchozí zkušenosti a stejně tak i Nintendo pravděpodobně nepřijde s tím samým znovu. Vyvarovat by se mělo zejména zbytečným přešlapům jako nefunkční bluetooth periferie při vydání, absence voice chatu nebo ovladač s digitálními triggery.

Nintendo oficiálně zatím nic neoznámilo, takže se svezeme na vlně spekulací, avšak z náznaků herních vývojářů můžeme leccos odvodit. Nintendo mělo podle kanálu ZONEofTECH poradit Ubisoftu, aby pozdrželi vydání posledního titulu série Mario & Rabbids, dokud nebude k dispozici nová verze Switche s vyšším výkonem. Možná měli autoři posle-chnout, protože hra na aktuálním Switchi neběží moc dobře. Podle rady vývojářům proto můžeme usuzovat, že se bude jednat o typově podobné zařízení určené pro obdobný styl her – handheld s možností připojení k televizi s pohybovým ovládáním – jehož předností má být výrazně vyšší výkon oproti současné generaci.

CEO Activision Blizzard Bobby Kotick si v nedávné době mailoval s prezidentem Nintenda Šuntaró Furukawou a v této korespondenci mělo zaznít, že nový Switch bude výkonem blízko PS4, což by nemuselo být daleko od pravdy vzhledem k tomu, že Steam Deck dosahuje zhruba podobného výkonu. To by znamenalo cca čtyřnásobný nárůst výkonu oproti aktuálnímu Switchi.

STEAM DECK OLED (vlevo) VS **NINTENDO SWITCH OLED** | zdroj: cnn.com

To se nezdá jako mnoho, ovšem mějme na paměti, že čip bude velmi pravděpodobně opět produkovat Nvidia, takže se možná můžeme těšit na vychytávky jako DLSS usnadňující renderování obrazu ve vysokém rozlišení, a třeba i určitého stupně Ray Tracingu. To by mohlo hrát do karet Nintendu a přidat pár vrásek do čela holkám a klukům z Valve, které sází na AMD. Server Notebookcheck.net spekuluje o čipsetu Tegra T239, který má vycházet z čipsetu T234 založeného na architektuře Ampere. Údajně obsahuje 2048 CUDA jader s celkovým výkonem 4 TFLOPS, což by znamenalo ještě vyšší nárůst výkonu, než o jakém se zmiňoval Bobby Kotick. Původní Switch dosahuje jen 0,4 TFLOPS, teoreticky se tak bavíme o zhruba desetinásobném výkonovém nárůstu. Vizuálně a „pocitově“ bychom se tak měli určitě dostat dále než na čtyřnásobný výkon 6 let starého tabletu. Pokud ne, bude se Nintendo hned ze startu muset hodně obhajovat. Zamrzí nedávná zpráva Bloombergu o LCD displeji od firmy Sharp pro „novou a dosud neoznámenou herní konzoli“. Sharp je významným dodavatelem displejů pro

NINTENDO SWITCH OLED
THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM EDITION

Nintendo, lze tak předpokládat, že onou novou konzolí bude nový Switch. Zdá se tak, že základní verze nového Switche bude mít jen LCD panel, přestože aktuální Nintendo Switch OLED má… OLED! Jak prozaické. Nemyslím si ale, že u toho zůstane, a předpokládám, že tak, jako dnes, i v příští generaci budou k dispozici dvě verze Switche – levnější s LCD a dražší s OLED panelem.

Co bude konzole bez kvalitních her. Možná by pro jednou mohlo Nintendo přijít ze startu s více než dvěma velkými hrami a určitě by pomohla podpora vývojářů třetích stran. Ta je po úspěchu Switch více než pravděpodobná. Do karet hraje i nedávná úspěšná akvizice Activisionu Microsoftem, který potvrdil, a teď se podržte, Call of Duty na Switch! Microsoft potvrdil a uvedl, že nevidí překážku v jejím portování na konzole Nintendo. Jsem si téměř jistý, že tím myslel nový Switch, vzhledem k tomu, že CoD nebyl dosud na aktuální generaci oznámen. Microsoft totiž podepsal s Nintendem dohodu o vydávání svých her na Nintendo hardware po dobu dalších 10 let, jakmile se dokončí akvizice Activision Blizzardu. Tu máme úspěšně za sebou, tak není nereálné se domnívat, že s něčím Microsoft přijde buď hned ze startu nové konzole, nebo brzy po jejím vydání, aby se svezl na hype trainu. Na konkrétní detaily si

NINTENDO SWITCH (nahoře) **& NINTENDO SWITCH LITE**
zdroj: theverge.com

KONCEPT **YANKODESIGN.COM**

ale budeme muset počkat do oficiálního oznámení nového zařízení Nintendem.
Jediná věc stran dostupných titulů, kterou Nintendo už de facto potvrdilo, je zpětná kompatibilita. Prezident Nintenda Šuntaró Fukurawa pro japonský web uvedl, že plánují jednoduchý přechod účtu se všemi daty na konzoli nové generace. Dat v aktuálním Switchi není moc, jsou to hlavně stažené hry z e-shopu a uložené pozice. Považuji tak za potvrzené, že digitální hry budou kompatibilní i s novou konzolí, k čemu by nám pak uložené pozice byly, že? Zatím ale neznáme fyzické médium pro krabicové verze her. Doufám, že cartridge nebudou změněny a že nová konzole bude kompatibilní s aktuálními fyzickými kopiemi her, protože osobně nevím, co bych se všemi těmi kazetkami dělal. Bylo by to velehořké loučení!

To do list

Nová konzole by měla vylepšit hned několik nedotažeností předchůdce. V první řadě by měl displej pokrývat celou plochu přední části, ideálně ještě více než u aktuálního OLED modelu. Centimetrové rámečky patří někam do roku 2010. Rád bych také viděl i nějakou formu ochrany

displeje přímo z výroby, třeba Gorilla Glass. Co se softwaru týče, potěšila by mě i novější verze Bluetooth s možností připojení více druhů periferií, nebo alespoň nějaká customizace hlavní obrazovky. A když už jsem nakousl Bluetooth, rozhodně by mělo Nintendo zapracovat na Pro Controlleru, zejména na triggerech. V nové generaci chci vidět triggery analogové. Pro závodní a sportovní hry je to nutnost. Příjemným bonusem by byla i vylepšená haptická odezva. Líbilo by se mi také větší interní úložiště, alespoň 256 GB. Změnou by měl projít i dock pro připojení k televizi. Jak u klasické, tak u OLED verze je dockovací stanice zbytečně rozměrná a snadno poškrábe displej zařízení. Kromě zeštíhlovací kůry by nový dock měl mít možnost upscalovat obraz do 4K a využívat u toho Nvidia DLSS. Náznaků 4K rozlišení jsme se dočkali u kódu firmware pro OLED dock, můžeme tedy tušit, že si Nintendo připravilo půdu pro příští verzi docku. Nebo bude OLED dock po aktualizaci možno použít pro příští generaci? Kdo ví. Nintendo je ale nevyzpytatelné, stát se tak může úplně cokoli. Taky můžeme dostat úplně jiné zařízení, pak by nic z toho, co jsem právě popsal, nebylo za půl roku relevantní. Nezbývá než čekat a těšit se na to, čím nás Nintendo překvapí.

KONCEPT BY
ALESSANDRO CESA
AND **NICOLA PIZZATO**

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Role na Discordu

a další bonusy

ALISA V ŘÍŠI DIVŮ

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Alisa

Pamatujete si ještě devadesátkové survival akční adventury? Myslím ty, kde jste ovládali postavu z třetí osoby, pobíhali předrenderovaným světem na oddělených obrazovkách a stříleli do čehokoliv, co vás chtělo sežrat. Pokud ne, následující nezávislá záležitost vám může velmi věrně ukázat gameplay, který jsme my, pamětníci her jako *Resident Evil*, *Silent Hill* nebo *Dino Crisis*, zbožňovali i nenáviděli zároveň. Sólo vývojář Casper Croes se specializuje na videohry inspirované retro platformami. Jeho první počin *Phenix Corrupta* byl akční plošinovka pro osmibitový počítač MSX2,

zatímco aktuální hororová hra *Alisa* je poctou devadesátkovým adventurám z prvního PlayStationa. Přestože vypadá a hraje se opravdu jako z devadesátek, vyšla Alisa poprvé až v roce 2021 na PC, Mac a Linux (Steam). Posbírala tam velmi kladná hodnocení a letos se má její Director's Cut verze dostat i na konzole. A to včetně Nintenda Switch.

Bydlí tu Sid Phillips?

Alisa, elitní agentka, pátrá po hledaném kriminálníkovi a cesta ji zavede až do zdánlivě opuštěného viktoriánského sídla. Vila se pro hlavní hrdinku stane peklem, jelikož zde objeví panenkoidní mechanické postavy usilující o její život. Autor si s designem nepřátel vyhrál, a i v ultra nízkém rozlišení 480p umí navodit solidně strašidelnou atmosféru.

Vyrovná se klasikám jako *Alone in the Dark*, ke kterému má Alisa asi nejblíže. Hra neútočí na hráče odpornými scénami a lekačkami, ale buduje tíživou atmosféru samoty minimalistickým hudebním podkresem hrací skříňky, všudypřítomným skřípáním koleček nepřátelských automatonů a rozlehlostí celého panství, z něhož hledá Alisa cestu ven.

Soulslike ještě dřív, než to bylo cool

Střety se strašidelnými panenkami všech velikostí jsou opravdu obtížné a už do prvního nepřítele musíte vysázet skoro celý zásobník. Pak pobíháte v domě bez nábojů a bojíte se potkat další hračku, která by vás ihned poslala vstříc smrti. Vhod přijde bezpečná zóna s obchodem, kde můžete alespoň na chvilku vydechnout a doplnit zásoby. Souboje jsou stoprocentně jako ze staré školy, je tak vhodné šetřit s náboji.

Zdraví je chatrné, spoustu střetů proto musíte vyřešit chytrým úprkem, nikdy ale neutečete daleko, protože na každém druhém rohu potkáte buď zamčené dveře, či nějaký rébus, který zpravidla vyřešíte nalezením nutného předmětu a jeho následným použitím u aktivní oblasti, nebo posouváním dílků z místa na místo.

Obstojí i v roce 2024?

Jsem si jistý tím, že kdyby Alisa vyšla v roce 1998, stal by se ze hry kult podobný *Resident Evilu*. Dnes to ale bude mít hra zejména u mladších hráčů těžké. Současný hráč je zvyklý na pohodlnější ovládání, propracovanější vizuál s pohyblivou kamerou a hororovější atmosféru. Pamětník a fanoušek klasik žánru ale může směle nakoupit, na Steamu je hra jen za 15 € a za tu cenu nabídne cca 10 hodin správného retrohraní, strašidelnou atmosféru a hardcore obtížnost. Pokud váháte, zkuste bezplatné demo ze Steamu a uvidíte. Tak co, utečete z domečku pro panenky?

ZVRÁCENÝ KOV? ANO, PROSÍM!

Daniel Kubík | @m1m1nko

Twisted Metal

Twisted Metal je série automobilových bojových videoher vydávaných společností Sony Computer Entertainment a vyvíjených různými společnostmi. Série se objevila na PlayStation, PlayStation 2, PlayStation Portable a PlayStation 3. K 31. říjnu 2000 se za celou sérii prodalo 5 milionů kopií.

Twisted Metal (1995)
První díl Twisted Metal vyšel v roce 1995 a hned si získal srdce fanoušků. Na PS1 je klasikou, která definovala žánr bojových závodních her. Hra je známá pro svou šílenou atmosféru, brutální násilí a ikonické postavy jako Sweet Tooth a Axel. Hratelnost je nejen jednoduchá a návyková (jezdíte s autem po aréně a snažíte se zničit své protivníky pomocí zbraní a power-upů), ale také zábavná a nabízí různé herní módy, včetně singleplayer kampaně a multiplayeru. Ačkoliv je grafika na dnešní poměry již zastaralá, i po letech si Twisted Metal drží své místo mezi nejlepšími bojovými hrami.

Twisted Metal 2 (1996)
Druhý díl vyšel o rok později a vylepšuje vše, co dělalo první díl zábavným. Nabízí více herních módů, větší výběr vozidel a zbraní a vylepšenou grafiku. Příběh je sice stále jednoduchý, ale je zábavnější a obsahuje více humoru. Twisted Metal 2 je bezpochyby nejlepším dílem série a je nutností pro fanoušky bojových závodních her.

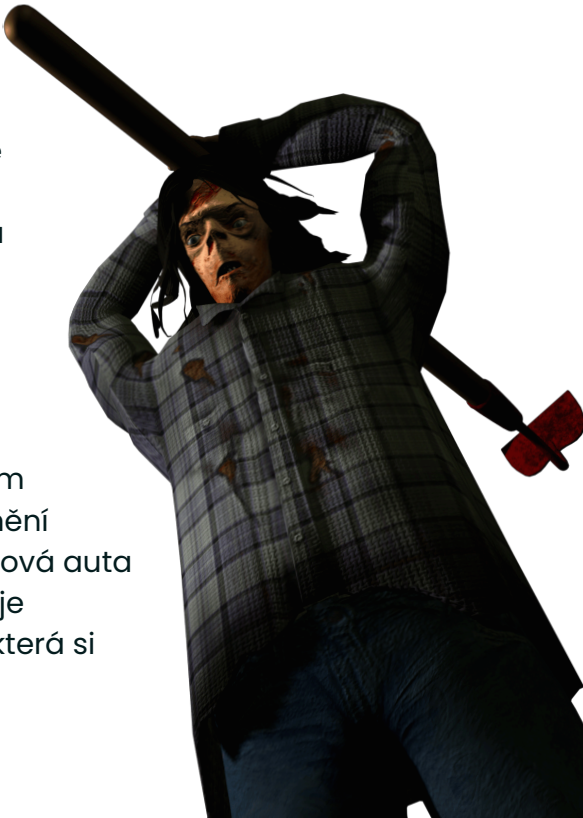
Twisted Metal 3 (1998)

Třetí díl je nejkontroverznější díl série. Někteří fanoušci ho milují za jeho temnou atmosféru a komplexní příběh, zatímco jiní ho kritizují za pomalejší tempo a obtížnější ovládání. Hra je bezpochyby ambiciózní, ale ne vždy se jí daří dosáhnout svých cílů. Twisted Metal 3 je stále zábavná hra, ale nedosahuje kvalit svého předchůdce.

Twisted Metal série na PS1 je klasikou, která si získala srdce fanoušků po celém světě. Hry nabízejí šílenou atmosféru, brutální násilí a zábavnou hratelnost. Pokud hledáte bojovku, která je zábavná a nespoutaná, Twisted Metal je pro vás to pravé.

Twisted Metal: Black (2001)

Twisted Metal: Black, vydaný v roce 2001, je reboot série a zároveň jedním z nejtemnějších a nejdrsnějších dílů. Hra se zaměřuje na příběh Calypso, zlověstného muže, který pořádá turnaj ve smrtícím závodě.



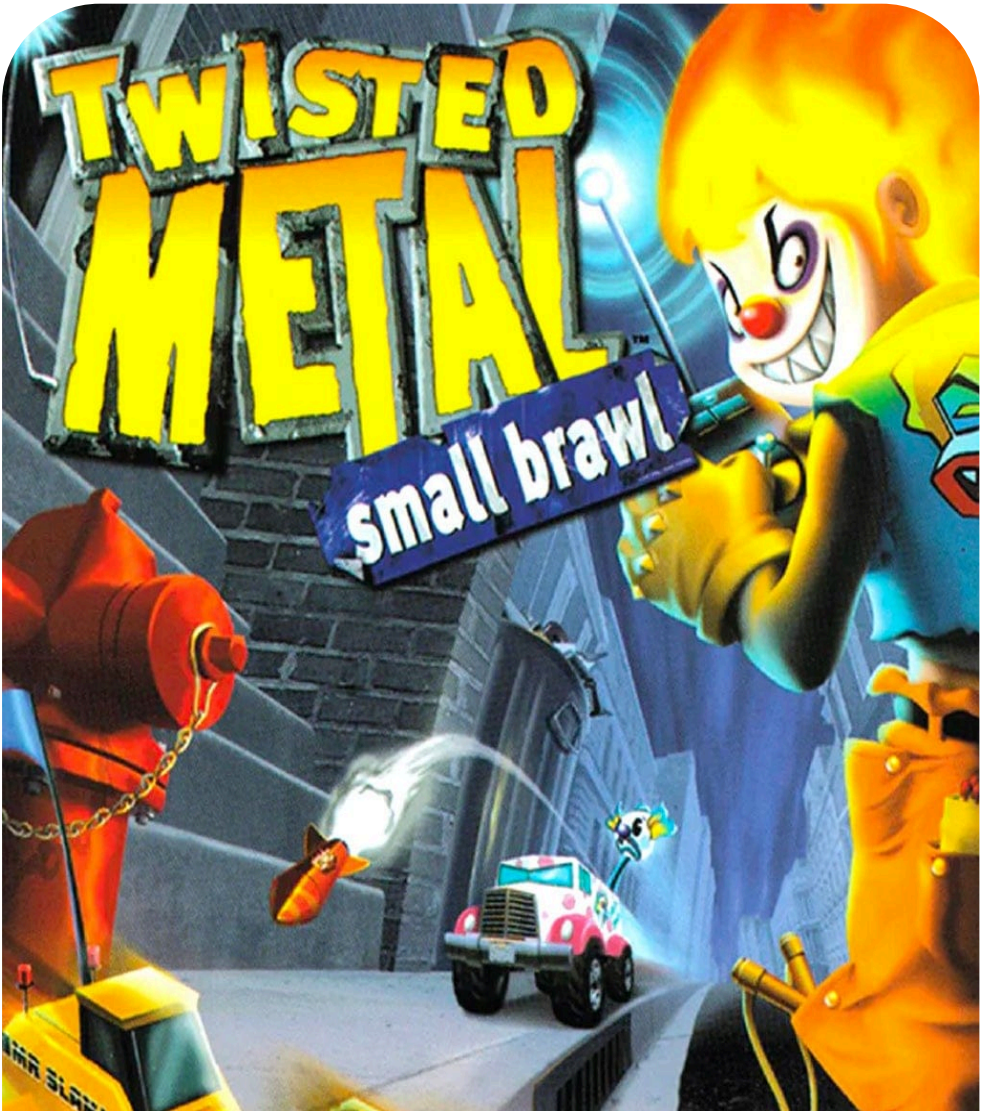
Hratelnost je podobná předchozím dílům, ale s vylepšenou grafikou a fyzikou. Black je také známý pro svůj inovativní systém "Black List", ve kterém se po splnění specifických úkolů odemknou nová auta a postavy. Twisted Metal: Black je brutální, ale také zábavná hra, která si získala srdce fanoušků série.

Twisted Metal: Head-On (2005)
Twisted Metal: Head-On, vydaný v roce 2005, je návratem ke klasické hratelnosti série. Hra nabízí více arén, více aut a více zbraní než Black. Grafika je také vylepšena, ale stále má cartoonový vzhled. Head-On je zábavná hra, která potěší fanoušky klasických dílů Twisted Metalu.

Twisted Metal: Small Brawl (2006)
Twisted Metal: Small Brawl, vydaný v roce 2006, je spin-off série, ve kterém se auta zmenší na velikost hraček. Hra je určena hlavně pro handheld PSP a nabízí jednoduchou hratelnost a roztomilou grafiku. Small Brawl není komplexní jako hlavní díly série, ale je to zábavná oddechovka.

Všechny díly Twisted Metalu na PS2 jsou opět zábavnými hrami, které si i po letech drží své místo mezi nejlepšími bojovými hrami na konzole PlayStation druhé generace. Na Playstation 3 také později vyšel remaster prvního dílu.

Pokud máte rádi šílenou atmosféru, destruktivní prostředí a ikonické postavy, pak si Twisted Metal zahrajte!



RETRO HRY CZ

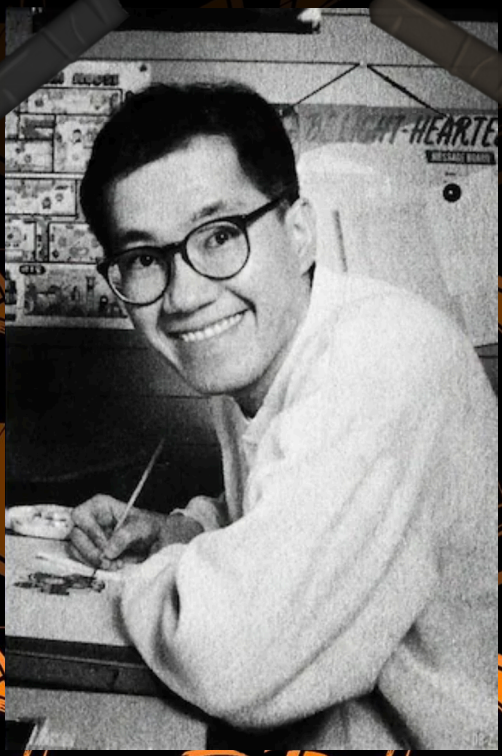
ZAŽIJ TO PRAVÉ RETRO

/RetroHryCZ

tap / klik tady

NEZAPOMENEME
AKIRA TORIJAMA

Magdulė | @ShMayda99



Pátek 1. března byl v rámci naší redakce dnem oslavným, tento den totiž náleží vydání prvního dílu časopisu pod novým názvem Freeport. Po řádných oslavách bylo zjištění následujících dnů o to více skličující, neboť právě 1. března letošního roku nás po 68 letech na následky mozkové příhody způsobené subdurálním hematomem opustil japonský tvůrce manga časopisů Akira Torijama, autor celosvětového fenoménu *Dragon Ball*.

Dragon Ball je opravdovým fenoménem doby a jen těžko bychom hledali člověka, který by s touto sérií nikdy nepřišel do styku. Nemusíte být čtenářem manga časopisů ani fanouškem anime seriálů, abyste se s touto sérií kdy setkali. Je to právě i díky ikonickým nekončícím zápasům, které daly popud různým video herním studiím, aby pomohla zvěčnit existenci této série a vydala nespočet akčních bojovek. Jedny z těchto prvních herních titulů si mohli užít už naši rodiče (kdyby se ovšem narodili na druhé straně zeměkoule), neboť už v 80. letech 20. století vychází na Famicom hned řada několika her odkazujících se názvem k sérii Dragon Ball. Ačkoliv byla série v té době ještě v plenkách, obliba Dragon Ball neustávala, a i západní svět začal této sérii pomalu přicházet na chuť.

To, co se dříve zdálo být japonskou exkluzivitou, začalo postupně pronikat do dalších regionů a už v 90. letech jsme se mohli těšit evropské a severoamerické lokalizaci, a to především sérií her Dragon Ball Z: Super Butōden na SNES.

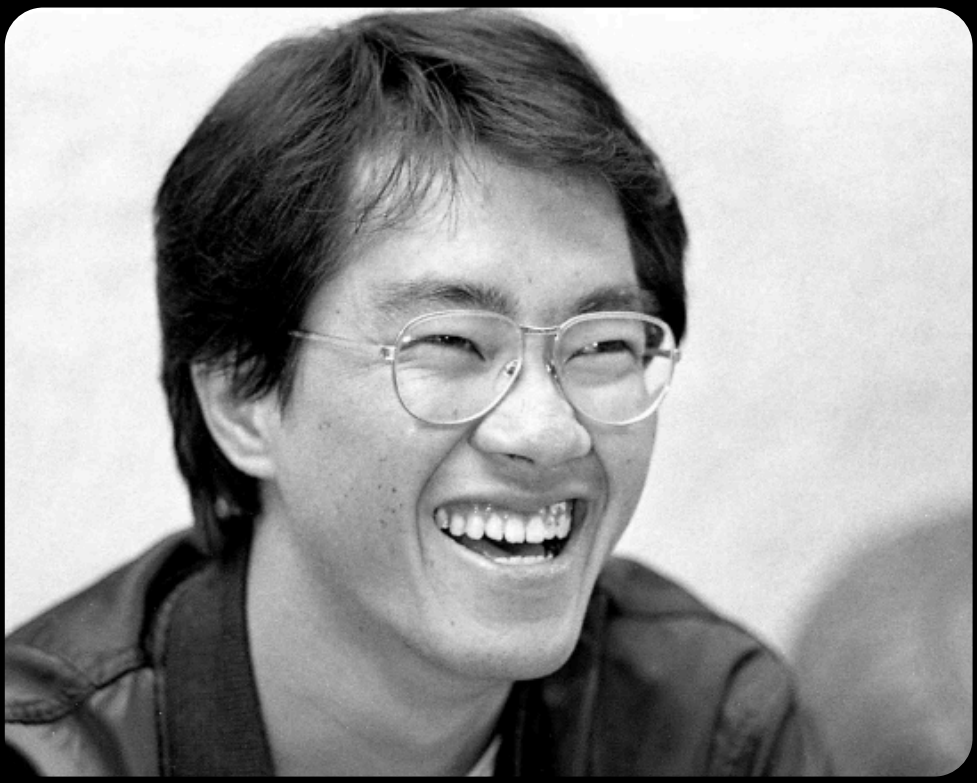
S příchodem nových generací video herních konzolí přicházejí další a další herní tituly pod sérií Dragon Ball a do dnešního data jich vyšlo

tolik, že by bylo bláhové předpokládat, že bych je tu na pár odstavcích dokázala všechny pojmout. Asi nejznámějšími hrami této franšízy je série bojovek Dragon Ball Z: Budokai a Dragon Ball Z: Budokai Tenkaiči, které obohatily herní repertoár konzolí 6. generace napříč prvním desetiletím 21. století. Zajímavým projektem bylo také první MMORPG (spuštěné v Číně, Tchaj-wanu a Koreji) zasazené do světa Dragon Ball s názvem Dragon Ball Online, ale hned 3 roky od vydání byly kvůli problémům financování projektu roku 2013 odstaveny servery, zbytek světa se tak tohoto MMO titulu i přes původní plány nedočkal. Této skutečnosti se však roku 2015 chytila skupina nadšenců, kteří roku 2018 spustili soukromý beta server Dragon Ball Online Global. Více informací o tomto projektu se můžete dočíst na stránkách dboglobal.to. Co se týče oficiálních projektů současnosti, v loňském roce oznámilo Bandai Namco nástupce v rámci série

Dragon Ball: Budokai Tenkaiči, který se honosí názvem Dragon Ball: Sparking! Zero. Hra by měla vyjít v blízké budoucnosti na PS5, Xbox Series X/S a PC, datum vydání ale v den psaní tohoto článku není známo.

Akira Torijama se mnohým z nás neusídlil v našem podvědomí ve vzpomínkách na Dragon Ball, ale svými kresbami. Svým charakteristickým stylem obohatil nejednu herní sérii, mimo hry v rámci série Dragon Ball můžeme jeho autorský rukopis najít také v designu postav her jako *Dragon Quest*, *Tobal* či *Chrono Trigger*.

Odkaz Akiry Torijamy je nepochybně zvěčněn a stal se nedílnou součástí populární kultury současnosti.



KAZETKY PLNÉ NOSTALGIE. EVERCADE

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Herní konzole Evercade nejsou v České republice příliš známé, přesto se jedná o zajímavá zařízení nejen pro fanoušky retro arkádovek. Kdo by si myslel, že se jedná o další čínský emulátor přiživující se na slavných značkách, mýlil by vedle. Evercade není horkou novinkou. První Evercade vyšel jako handheld v roce 2020 a zaútočil na nostalgickou vlnu dětí z osmdesátek a devadesátek. Hry totiž vycházejí na cartridgích, které jsou v krabičce spolu s (a teď se podržte) manuálem! A někdy i plakátem! Dřív běžná věc, dneska rarita. Jaké hry na to vycházejí? K dnešku je venku celkem 409 her.

Prakticky se jedná o čtyři kategorie – arkádové automaty, retro konzole od Atari po PS1, domácí počítače jako Amiga či Commodore 64, nebo nové nezávislé tituly a remastery. Cartridge obsahují zpravidla kompilace dvou a více her od určitého vydavatele nebo studia namixované tak, aby si vybral fanoušek jakéhokoli žánru. Všechny hry jsou navíc plně licencované, peníze tak putují studiím a vydavatelům, což se o emulátorech z Číny říct nedá. Cílovka? Hrači, kteří přetáčeli MC kazetu tužkou a pak čekali 15 minut na loading, a hráči retra, kterým nejsou lhostejná autorská práva. Je to trochu staromilské, ale hrát hru z kazety má zkrátka něco do sebe.

Omezené množství titulů na kazetě nedevalvuje jejich význam a nutí hráče hry opravdu prozkoumat. Paralýza možností u mě často funguje tak, že si nastahuji tisíc romek z internetu a pak drtivou většinu her sotva hraju.

Retro pařby i exkluzivity

Duke Nukem Collection
Duke Nukem kolekce 1 a 2 nabízí exkluzivní remaster prvních dvou dílů Duke Nukem, které jinde nenajdete, Duke 3D nebo díly z prvního PlayStationa – Time to Kill a Land of the Babes.

Atari Collection
Atari kolekcí je hned několik. Jednak se jedná o Atari Lynx, které nabízí hry z handheldu od Atari, pak kolekce z domácích konzolí 2600 a 7800 nebo Atari Arcade kolekce. Legendy jako Asteroids, Adventure, Centipede a další nechybí.

Delphine Cinematic Collection
Delphine kolekce servíruje 4 hry – plošinovky Another World, Flashback a adventury Future Wars a Operation Stealth.

Codemasters Collection
Codemasters kolekce se 17 hrami, mezi kterými je Sensible Soccer, Cannon Fodder, Linus Spacehead a další.

Interplay Collection
Interplay kolekce, kde je např. Earthworm Jim z Mega Drive nebo Prehistorik Man ze SNESu.

Nezávislé hry
Evercade nabízí kolekce nových pecek z nezávislé scény, které buď poprvé vyšly fyzicky, nebo je jejich kompilace na Evercade

významně výhodnější oproti hrám koupeným samostatně. O některých jsme se již zmiňovali na webu – Flea, Wich'n'Wizz, Micro Mages, Xeno Crisis nebo Tanglewood a mnoho dalších.

Full Void

První nativně běžící neemulovaná indie plošinovka Full Void je jedinou hrou, která má svou vlastní cartridge bez dalších titulů. Nabízí skvělou pixelartovou grafiku a gameplay podobnou hrám jako Another World či Flashback.

Hardware

A na jakém hardwaru si můžete Evercade kazety pustit? Předně to je handheld Evercade a nástupce Evercade EXP, dále pak televizní konzole Evercade VS a nyní také budgetový handheld Super Pocket. Všechny tyto konzole sdílejí stejné cartridge Evercade, které jsou dostupné i u nás např. na e-shopu Originalky.cz (toto není, žel bohu, placená spolupráce). Všechny hry navíc podporují ukládání a nahrávání přímo na cartridgi, je tak možné rozehrát hru na televizní konzoli VS a pokračovat na jednom z handheldů.

Není všechno zlato...

Nebudu lhát, jsem fanouškem tohoto projektu, ale ani Blaze se nevyhnuli přešlapům a bugům, které pošramotily pověst konzolí Evercade. Zejména televizní konzole Evercade VS. Blaze je malá firma, nemá tak prostředky jako velcí hráči a na kvalitě zpracování je to znát. Gamepad je blíže starým klasickým konzolím než třeba PlayStationu a nemá analo-gové páčky.

konzole	**Evercade VS**	**Evercade EXP**	**Super Pocket**
typ	tv konzole	handheld (+hdmi)	handheld
display	N/A	4,3″ (16:9) IPS	2,8″ (4:3) IPS
WIFI	ano	ano	ne
věstavěné hry	ne	ano	ano
bluetooth	ano	ne	ano

Samotná konzole pak trpí zejména softwarovými updaty. Při aktualizaci systému se totiž neaktualizuje jen software konzole, ale může se přeflashovat i cartridge, pokud je zrovna v konzoli a pokud vyšla aktualizace dané hry. Na papíře to znamená možnost jak vydávat updaty již distribuovaných her nebo jak zlepšovat jejich emulaci, ale v reálu si mnozí hráči na fórech a Facebooku stěžují na náhlé rozbití jejich fyzické hry po aktualizaci. Hru po downloadu z kazety zkrátka už nešlo spustit. A tyto problémy nejsou ojedinělé. Blaze alespoň při tomto problému posílá nové kopie her zdarma, což můžu pochválit. Nic dobrého o kontrole kvality to ale nesvědčí a vývojáři se budou muset vynasnažit, aby software stabilizovali, chtějí-li pomýšlet na větší úspěch.

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Role na Discordu

a další bonusy

PUZZLE & PORNO. GENESIS ORDER

Tomáš Říha | @tori_cz

Genesis Order

Žánr her pro dospělé je prošpikován nedobrými, špatnými i vyloženě nehratelnými kousky. Téměř každý z nás si (s trochou studu) uvědomí, že někdy nějakou hru určenou pro potěšení přízemních tužeb hrál. Nebo alespoň zkusil. Zvědavosti se nedá vzdorovat dlouho. Genesis Order je již třetím příspěvkem do ságy, která si svými pokročilými a velmi reálnými animacemi proráží cestu do chlapeckých pokojů již od konce roku 2019. Je to z poloviny point-and-click adventura, ale hra klidně snese zařazení do škatulky vizuálních novel s role-playing prvky. Chvilka pravdy... Přiznáte, že Vás to zaujalo?

Sága & sex virus
Každá hra v sérii rozvíjí svět a postavy, z nichž některé se přelévají ze hry do hry. Celá premisa tohoto mild-fantasy univerza je, že existuje „sex virus“, který s lidmi dělá „nepředstavitelné“ věci. Všechny hry nicméně stojí na 3 pilířích a pro někoho skutečně můžou být lechtivosti až na posledním místě.

„CELOU HRU ODEHRAJETE JEN MYŠÍ. VOLNĚ PŘELOŽENO: JEDNOU RUKOU."

Příběh
Zcela lineární, překvapivě propracovaný, plný zvratů a hloupých i zajímavých interakcí. Dialogů je spousta, umí být zábavné i komplikované. Postavy se totiž drží svých stereotypů jako čert kříže a jsou tak věrné sami sobě. Většina z nich Vás bude štvát už po 3 větách.

Negativní emoce je ale také emoce. V kontextu konzistence je to velmi dobře odvedená práce!

Puzzle
Hlavní game loop se opírá o postupné otevírání herních lokací, řešení hádanek, nacházení nových předmětů ajejich kombinování. Odemknutí nových lokací nebo pokročilejších položek do jednoduchého inventáře jdou ruku v ruce s postupem příběhu. Umějí být slušným motivátorem dalšího hraní, jestliže Vás ovšem nezajímá jen...

Porno
Postup dějovou linkou nebo korektní vyřešení série puzzlíků zpravidla znamenají dřív nebo později také jinou odměnu – scénu s jednou

(nebo s více) ze 12 spoře oděných dam, které se do Vás postupem času zamilují. Hra se řadí k tzv. „harém“ hrám, a proto je nasnadě, že se Vám každá žena dřív nebo později zcela oddá.

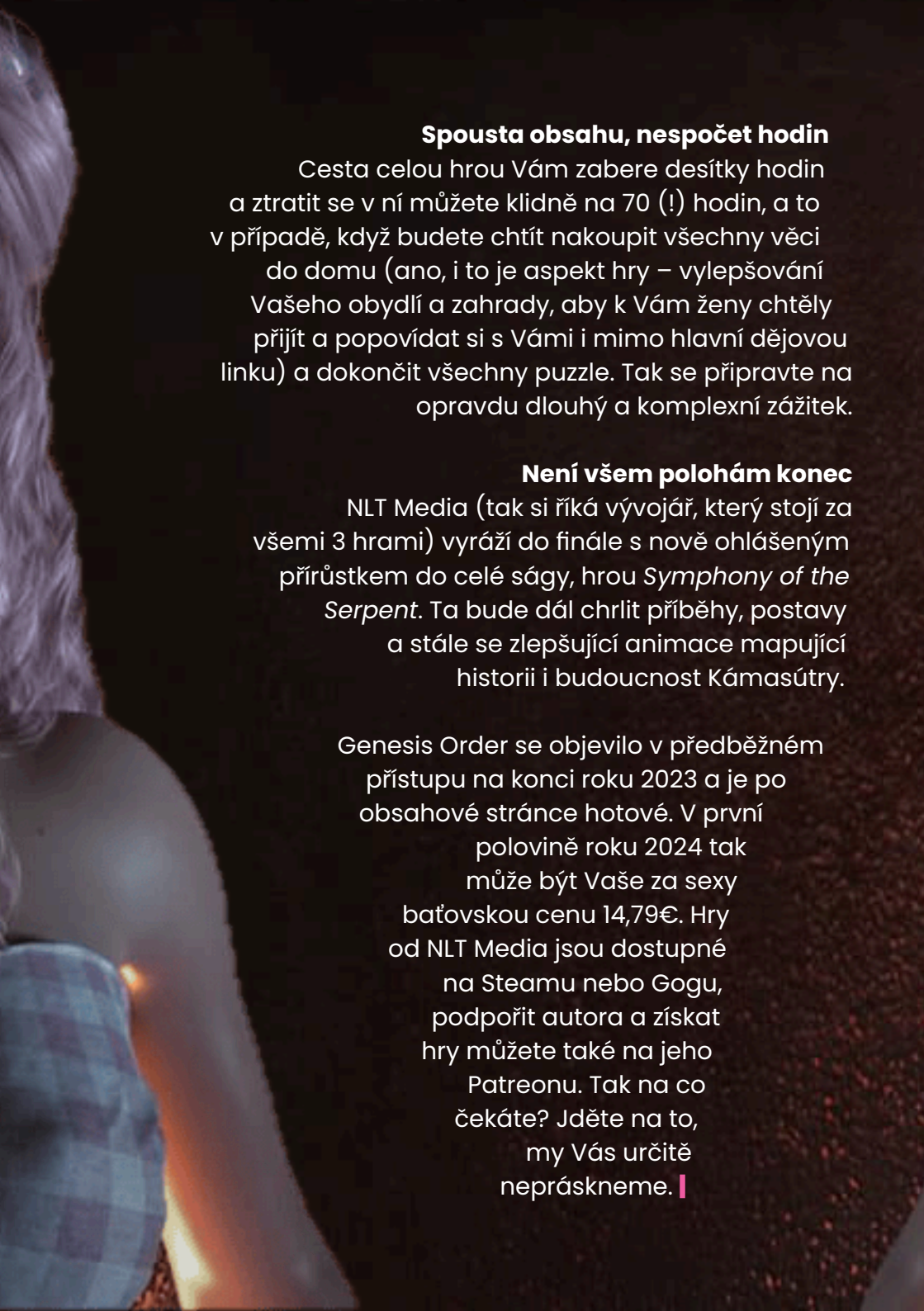
Adventura? A co jako?
Hra není na ovládání složitá a celou hru odehrajete klidně jen myší. Volně přeloženo: jednou rukou. Některá herní omezení jsou dána použitým enginem (RPG Maker), a proto např. ukládání hry nebo změna nastavení probíhají zbytečně komplikovaně. Celkově se ale i ne moc zkušený hráč během chvíle zorientuje v tom, co dělat, nebo nedělat. Chcete postoupit hrou, ale nevíte, kam jít dál? K dispozici je Vám po celou dobu anděl, který Vás od prvních chvil provází, radí Vám a napovídá. Bez jeho rad je složité se obejít – ne vždy je další krok zcela logický. Konverzace s andělem jsou nicméně vtipné a zajisté Vás také napadla ta nejdůležitější otázka: Ano, i anděl je v této hře ženského pohlaví.

Jak jinak... Navíc je spoře oděný a roztomile nechápe nejen Vaše sexuální narážky, ale celý koncept přízemního bytí lidské civilizace.

„I ANDĚL JE V TÉTO HŘE ŽENSKÉHO POHLAVÍ. JAK JINAK."

Detektivní práce, jak ji neznáte

Hrajete za detektiva, kterého si pojmenujete buď podle sebe, nebo svého oblíbeného kaktusu. Všichni Vás pak nazývají Vaším jménem, ať již mluvíte se svou šéfkou na policejní stanici, reportérkou místní televize, kamarádkou z mládí nebo místní hvězdou sociálních sítí. Každá z nich má své motivy, touhy, úchylky, světlé i zcela tmavé stránky. Každá má svoje kouzlo, to se musí nechat. Po celou dobu příběhu odkrýváte nejen pozadí vraždy, jejíž vyšetřování Vám bylo přiděleno, ale narazíte i na mnohem větší a léta se táhnoucí spiknutí, kterému je třeba učinit přítrž. Ještě štěstí, že se hrdina po cestě seznámí s tolika dobrodružnými ženami. Mohlo by to jinak být i velmi nudné a zdlouhavé vyšetřování!



Spousta obsahu, nespočet hodin

Cesta celou hrou Vám zabere desítky hodin a ztratit se v ní můžete klidně na 70 (!) hodin, a to v případě, když budete chtít nakoupit všechny věci do domu (ano, i to je aspekt hry – vylepšování Vašeho obydlí a zahrady, aby k Vám ženy chtěly přijít a popovídat si s Vámi i mimo hlavní dějovou linku) a dokončit všechny puzzle. Tak se připravte na opravdu dlouhý a komplexní zážitek.

Není všem polohám konec

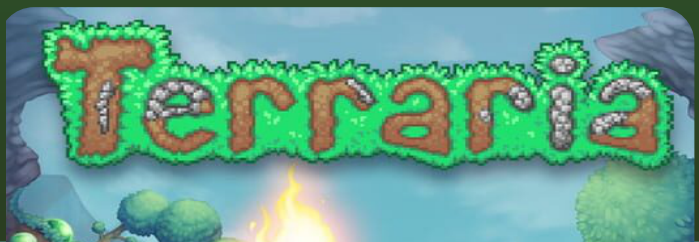
NLT Media (tak si říká vývojář, který stojí za všemi 3 hrami) vyráží do finále s nově ohlášeným přírůstkem do celé ságy, hrou *Symphony of the Serpent*. Ta bude dál chrlit příběhy, postavy a stále se zlepšující animace mapující historii i budoucnost Kámasútry.

Genesis Order se objevilo v předběžném přístupu na konci roku 2023 a je po obsahové stránce hotové. V první polovině roku 2024 tak může být Vaše za sexy baťovskou cenu 14,79€. Hry od NLT Media jsou dostupné na Steamu nebo Gogu, podpořit autora a získat hry můžete také na jeho Patreonu. Tak na co čekáte? Jděte na to, my Vás určitě nepráskneme.

Dubnová Soutěž o hry

I v tomto čísle se můžete těšit na soutěž o gamesu. Tentokrát je to skvělá nezávislá survival hra **Terraria**! Co je třeba udělat pro získání GOG klíče?

1. Lajknout náš **Freeport Magazine na Facebooku**.
2. Sdílet Facebook post o aktuální soutěži a napsat do komentáře k příspěvku rok prvního vydání Terrarie.
3. Počkat do **26. 4.**, kdy na Facebooku vylosujeme a ohlásíme výherce.



GAME OVER

Víc se už do druhého vydání nevešlo! Část článků jsme museli přesunout do příštího čísla, takže se nemusíte bát, že by v květnu nebylo zase co číst.

Zajímá Vás, co bude dál? Pokecat si s námi pak můžete na našem oficiálním Discordu.

Připojit se na Discord Freeportu

Pokud byste nás chtěli podpořit, můžete si předplatit FreeportMag na Forendors, kde získáte přednostní přístup k časopisu, informace ze zákulisí a speciální Discord roli. Novinky ze světa videoher najdete taky na freeportmag.cz.

REDAKCE FREEPORT MAGAZÍNU

redakce@freeportmag.cz

Marcel Mojžíš
@mojmarc

Magdaléna Mojžíšová
@ShMayda99

Daniel Kubík
@M1m1nk0

Tomáš Říha
@tori_cz

Tady může být i Tvoje jméno.

Děkujeme za
veškerou podporu ❤

🥳 Zalkanius

🎉 Wratko

TvojeJméno007

JménoTvojíMámy42

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag